

PlayStation

I'MAX

このたびはプレイステーション専用ソフト「大海信長伝・下天II」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、取り扱い方や使用上のご注意、健康上のご注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

もくじ

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 12ブロック

SLPS 00874

※この解説書内のゲーム画面写真は、開発段階のものを使用しています。実際の商品とは一部異なる場合がありますのでご了承下さい。
※この物語はフィクションです。

下天 IIのテーマ　～本能寺の変はなかった～

この仮説は小説をはじめあらゆるメディアで取り上げられたテーマです。本能寺の変さえクリアすれば信長は70歳ぐらいまで生たでしょうし、そうなれば日本が華々しく世界史に登場していたかもしれません。

当時、中国北部ではすでに不出の英雄ヌルハチが登場、彼の率いる少部族はやがて全中国を征服することになります。

一方ヨーロッパでは絶対王政が確立、スペインのフィリップ2世、イギリスのエリザベス1世、フランスのルイ13世らは王権の強化をはかり、新興階級の商人を財政基盤とする体制を作り上げていました。そしてその強大な体制と大航海時代で培った航海技術を武器に、富の宝庫であるアジアに欲望をたぎらせていたのです。やがてアジアは西欧文明の前に屈し、多くの国が植民地化されてゆきます。

ところが日本はこの世界史の重要な時期に鎖国へと向かうのです。

もし本能寺の変がなかったら…　下天 IIのテーマが実はここにあるのです。

今、君に信長の魂が宿る。

SLPS 00874

下天 IIの世界

下天 IIは、17世紀のアジアの歴史をコンピューター上で再現したものです。

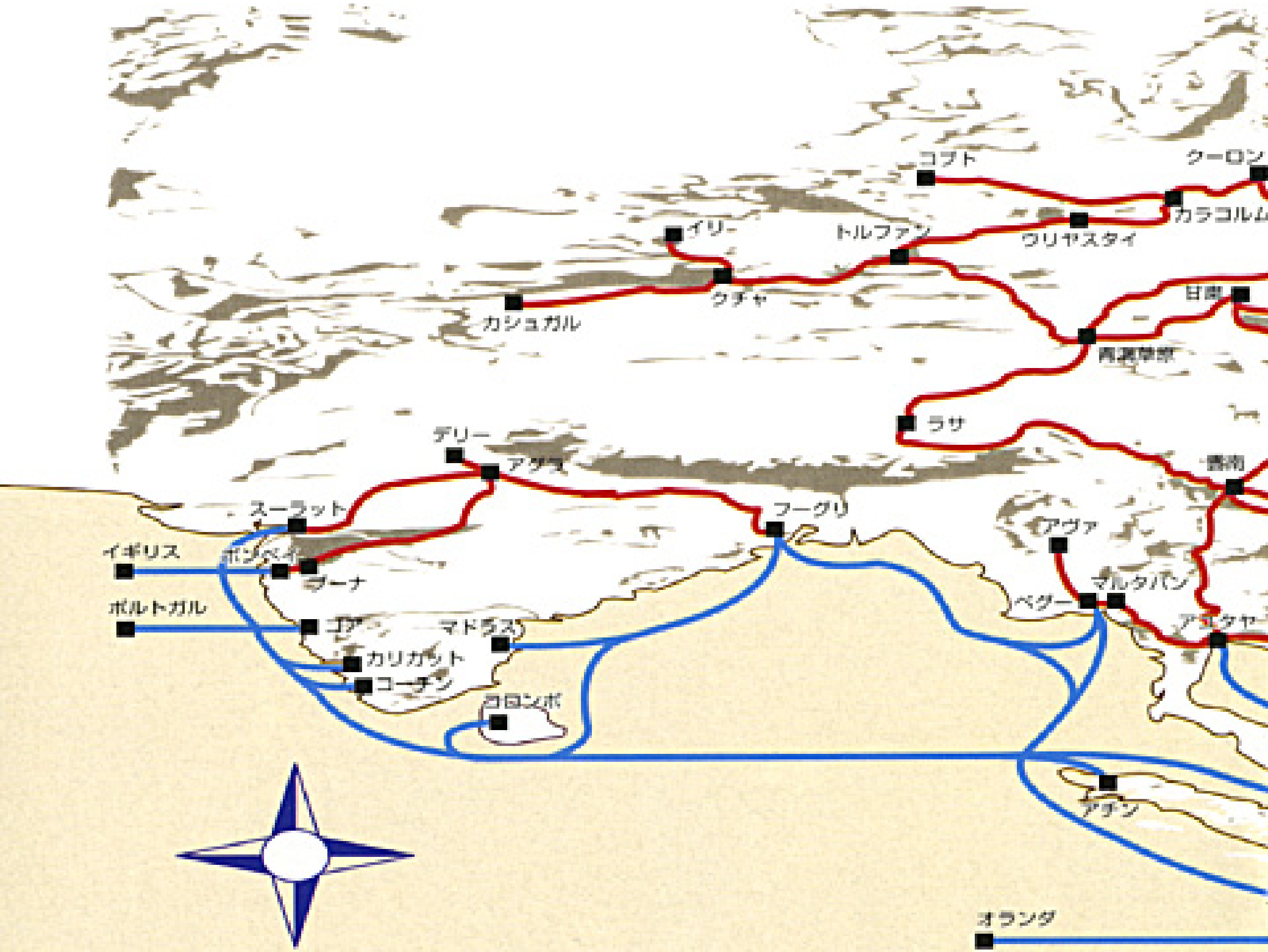
このゲームには２つの楽しみ方があります。一つは積極的に歴史を変えていく方法、もう一つは何もせずに歴史ドキュメンタリーとして眺める方法です。というのもこのゲームは歴史に忠実に作られているからです（信長が生きていることを除いて）。

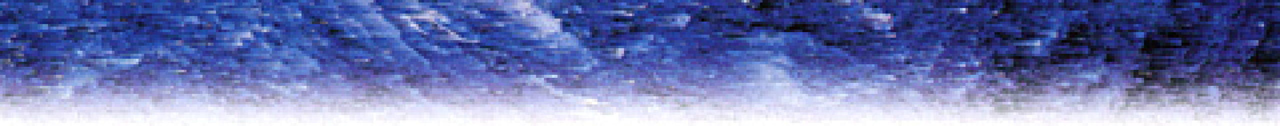
例えば、実史のように日本が鎖国政策を取ると、周囲は実際の歴史が展開されていきます。満州ではヌルハチが台頭し、明内部の裏切りと混乱の中で中国は清の時代へと移っていきます。またその過程で鄭成功、李自成、呉三桂など英雄たちが登場し、後半では清を脅かした騎馬民族の英雄ガルダーンが現れます。さらに海の向こうからはアジアの富を求めてヨーロッパ諸国が植民地政策を強行し、ジャワ・スマトラを中心に壮絶な戦いが展開されていきます。

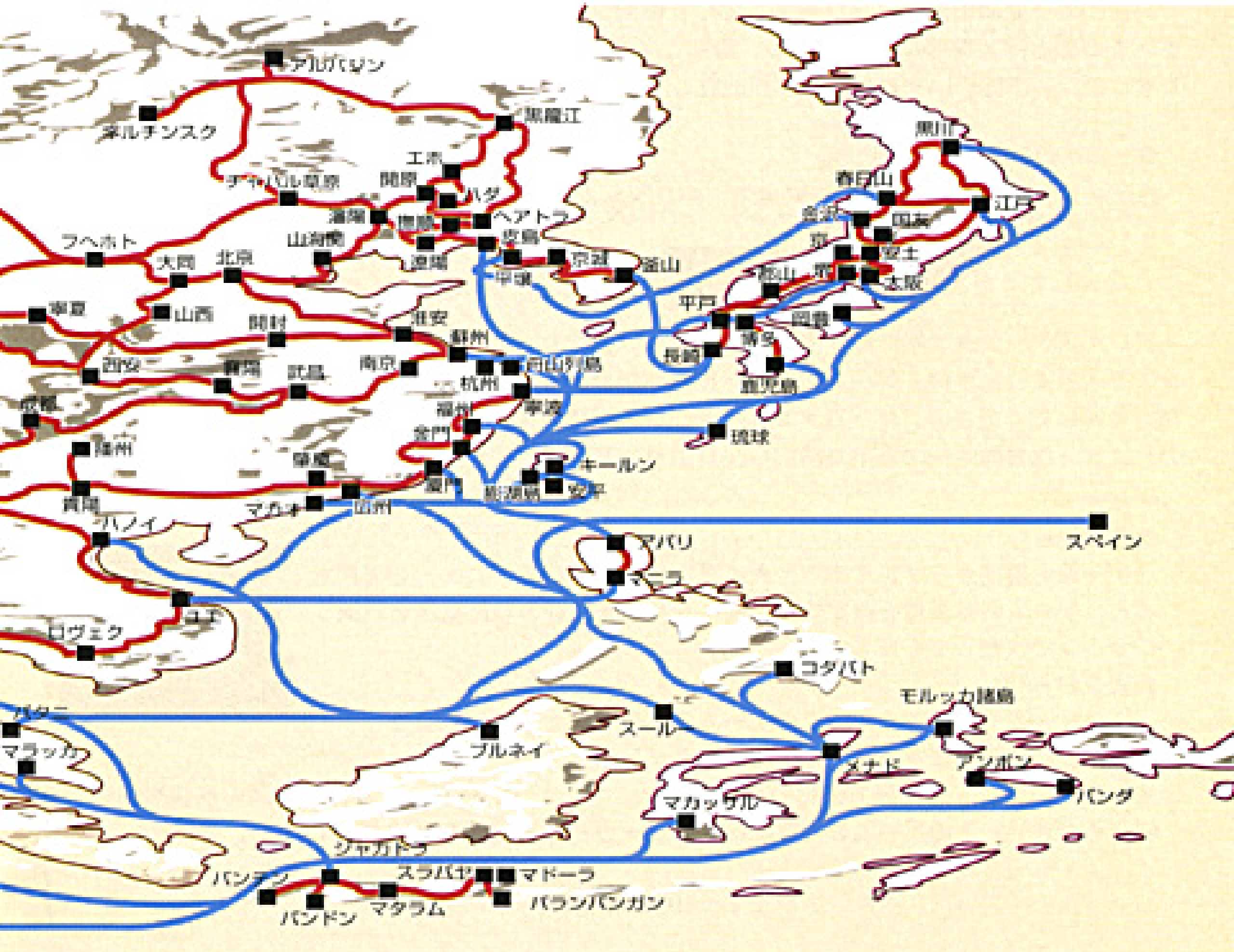
いざ、大海へ！

さあ、忘れられたもう一つのアジアを求めて・・・

下天(げてん)IIワールドマップ







アルバジン
ネルチンスク
黒龍江
チャハル草原
開原
ハダ
瀋陽
ヘアトラ
撫順
遼陽
皮島
山海関
京城
釜山
フヘホト
大同
北京
寧夏
山西
開封
淮安
蘇州
西安
南京
舟山列島
杭州
寧波
武昌
成都
福州
金門
厦門
澎湖島
安平
キールン
広州
マカオ
貴陽
ハノイ
ユエ
ロヴェク
スペイン
アパリ
マニラ
黒川
春日山
江戸
京
安土
郡山
大阪
平戸
博多
長崎
鹿児島
琉球
コタバト
モルッカ諸島
スールー
ブルネイ
メナド
アンボン
バンダ
マカッサル
パタニ
マラッカ
ジャカトラ
バンテン
スラバヤ
マドーラ
バンドン
マタラム
パランバンガン

ゲームの進め方

目的

　プレイヤーは織田信長となります。そして自国（日本国）がその時点で存在する、独立国を除くすべての国と同盟関係になったとき、勝利となります。時間はこのゲーム内の設定で100年以内です。また、下記のいずれかの条件が成立してしまうと、プレイヤー側の敗北となります。

●織田家の家系が絶えたとき。
●ゲーム開始後100年経過した時点で、中立国および敵対国が残っているとき。

準備



　プレイステーション本体に「下天 II」のディスクをセットし、電源スイッチを入れてください。ゲームのタイトル画面が表示されたらスタートボタンを押してください。ゲームメニュー画面が表示されます。ここで好みのメニューを方向キーの上下で選択し、○ボタンで決定してください。

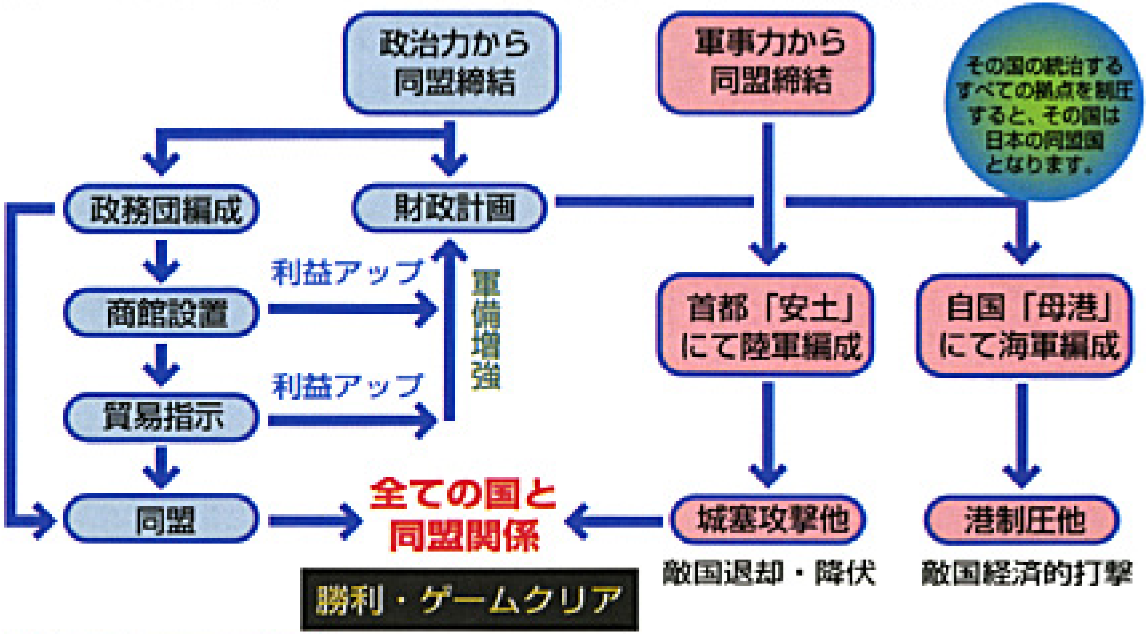


●最初から
　ゲームを最初からプレイするときに選択します。このメニューを選択すると、ゲームの難易度を設定する画面になります。好みの難易度を選択し○ボタンで決定してください。
●続きから
　メモリーカード（別売）にこのゲームのデータがセーブしてあるときは、このデータを読み込んで続きからプレイできます。
※メモリーカードの使用方法につきましては、プレイステーション本体に付属の取扱説明書をご覧ください。このゲームの保存にはメモリーカードを12ブロック使用します。
●解説
　ゲームの攻略ヒントを載せています。（P.32参照）

SLPS 00874

基本的なゲームの流れ

同盟を結ぶためには大きくわけて2つの方法があります。ここではこのゲームの基本的な流れを紹介します。通常の進行は「戦略画面」で行い、条件がそろうと「戦術画面」になります。



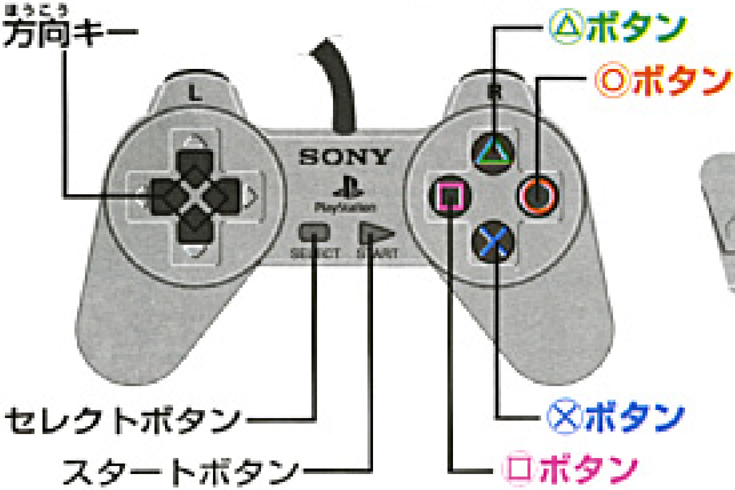
同盟を結ぶ2つの方法

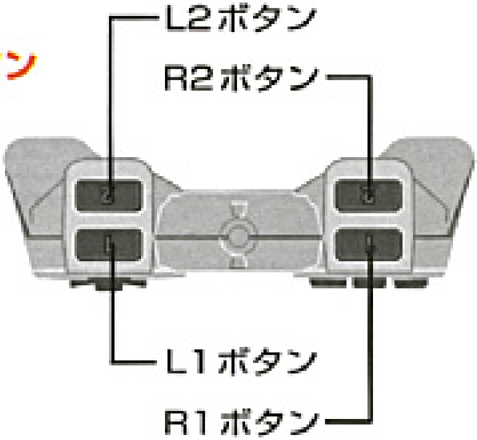
●政治力から
政務団を編成し各国へでかけます。各国で直接同盟交渉をしたり、貿易の拠点となる商館を設置し、利益をあげて軍備強化をはかるなどします。

●軍事力から
陸軍および海軍を強化し、軍事力をもって同盟関係を結びます。

主な操作方法

コントローラの操作





方向キー	メニューなどの選択、カーソルの移動
スタートボタン	ゲームのスタート、オープニングデモのキャンセル
セレクトボタン	使用しません
○ボタン	決定、拠点情報画面の表示オン
×ボタン	キャンセル、戦略メニューと戦術メニューの表示オン・オフ、拠点情報画面のオフ
△ボタン	使用しません
□ボタン	押しながらカーソル移動すると、カーソル位置を固定して高速スクロール

戦略画面中

L1ボタン	マップ拡大率を標準に戻す
L2ボタン	マップ拡大率を標準に戻す
R1ボタン	マップを拡大
R2ボタン	マップを縮小

戦術画面中

L1ボタン	味方部隊を左方向に選択
R1ボタン	味方部隊を右方向に選択
L2ボタン	敵部隊を左方向に選択
R2ボタン	敵部隊を右方向に選択

SLPS 00874

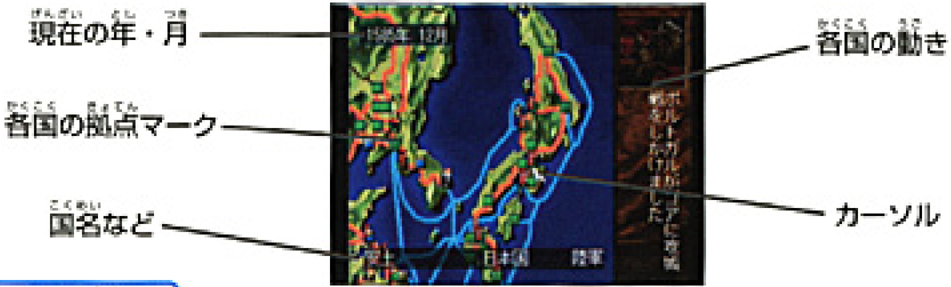
戦略画面の見方

戦略画面の概要

戦略画面には、ワールドマップと各国拠点のマークが表示されています。また、その国の様子や、陸軍・海軍、政務団などの動きも知ることができます。時間はリアルタイムに流れており、そのときの歴史的重要な事柄が画面右に随時表示されます。

操作は方向キーでカーソルを動かして行います。□ボタンを押しながらカーソルを動かせば、カーソル位置は固定されたまま高速スクロールさせることができます。またLボタンやRボタンを使ってマップの拡大縮小もできます。拡大縮小をしたときに拠点情報画面または戦略メニューの表示をするとマップは標準サイズに戻ります。

この画面では下記のような操作を行い、世界へ向けてさまざまな戦略を練ってゆきます。



基本操作

●拠点情報画面の表示（P.11参照）

各国の拠点マークなどの上にカーソルを置くと、そこの国名などが表示されます。そのとき○ボタンを押すと、その拠点の兵力・経済状態を知ることができる拠点情報画面が表示されます。

●戦略メニュー画面の表示（P.13参照）

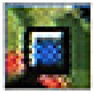
陸軍・海軍、政務団などの編成をして移動を行うなど、戦略上重要なメニューが表示されます。

※これらの画面を表示しているときは、時間は止まっています。また、画面の拡大、縮小を行った場合も、標準画面に戻るまで時間は止まっています。

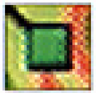
戦略画面中のマークなどの見方

戦略画面中にはさまざまな情報が表示されています。

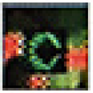
●各国拠点



各国の拠点です。



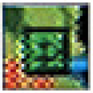
各国の貿易拠点です。商館設置はここにしかできません。



その国の首都です。



敵対国です。



各国の港です。



赤色に点滅するものは、選択が可能なことを示しています。

●陸路と海路

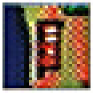


この赤いルートは陸路を示します。



この青いルートは海路を示します。

●陸軍と海軍、および政務団



陸軍です。国によってマークは違います。



海軍です。国によってマークは違います。



政務団です。

●その他



災害が発生している国です。



一揆の発生している国です。

拠点情報画面の見方

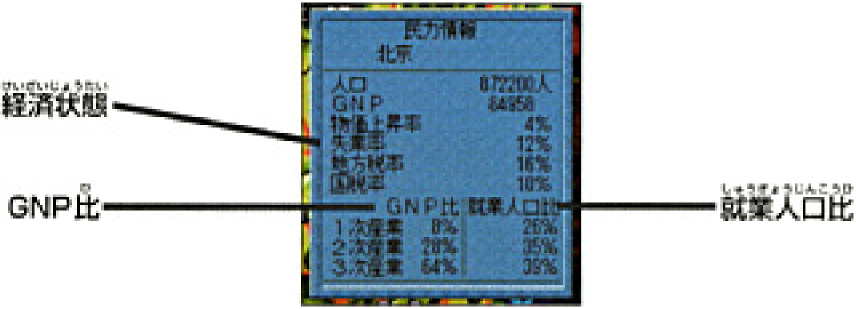
戦略画面でカーソルを各国拠点に合わせてから、◎ボタンを押すと表示されます。この画面ではその拠点の情報を知ることができます。

またその拠点の民力・軍力の情報を知ることもできます。好みのメニューを方向キーの左右で選択し◎ボタンで決定してください。前の画面に戻るには⊗ボタンを押してください。



民力画面の見方

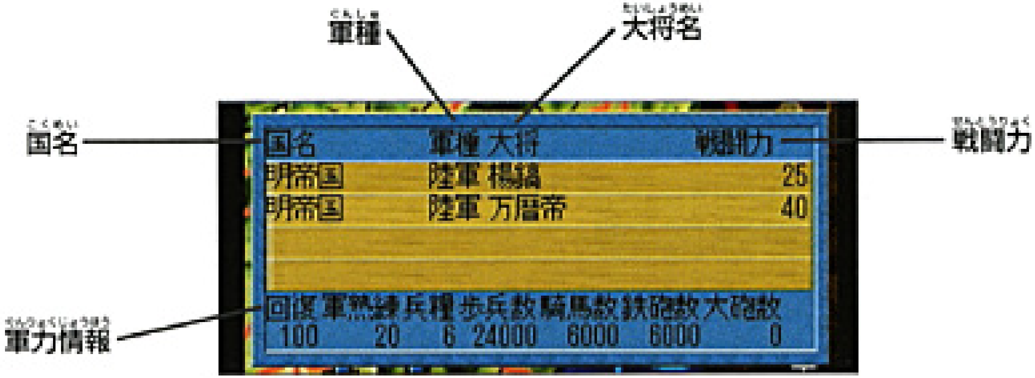
この画面ではより詳細な経済状態を知ることができます。



軍力画面の見方

　この画面では、その拠点に駐留・戦闘中の部隊または政務団の詳細を知ることができます。なお、自国の部隊・船団・政務団については「戦闘中」「援助中」以外の状態ならばこの軍力画面から移動指示を行うことができます。

操作：軍力を選択すると移動可能な軍団が表示されます。移動させたい軍団を選択し決定してください。決定すると、移動可能な拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。決定後に移動が始まります。



アドバイス

各国拠点に部隊を派兵する前に、この軍力画面で敵の部隊数と戦闘力を確かめておきます。自国部隊よりも高い戦闘力の敵部隊のいる拠点は、当然のことながらながら危険です。

SLPS 00874

戦略メニュー画面の見方

　戦略画面で✕ボタンを押すと表示されます。この戦略メニュー画面を使ってさまざまな戦略を練ります。詳しいメニュー内容については各ページをご覧ください。
　好みのメニューを方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。戦略画面に戻るには✕ボタンを押してください。

主な機能



●全体マップ（P.14参照）
表示中のマップが全体マップ中のどの位置か表示します。

●行政（P.14参照）
国家人事、国家予算の割ふりなど、内政に関する設定をするときに使用します。

●政務団（P.17参照）
同盟締結、商館の設置交渉など、政務団に関する命令を実行するときに使用します。

●陸軍（P.20参照）
他国への侵攻や自国の防衛を行うための、陸軍に関する命令を実行するときに使用します。

●海軍（P.22参照）
自国・他国の海上封鎖を行うための、海軍に関する命令を実行するときに使用します。

●国情報（P.24参照）
各国の経済・軍備の状況および、歴史上有名な人物の情報などが表示されます。

●貿易情報（P.26参照）
ゲーム中にあつかう商品の産地・シェア、商品情報などが表示されます。

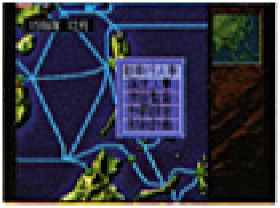
●システム（P.28参照）
ゲームに関する環境設定や、セーブ・ロードを行うときに使用します。

「全体マップ」メニュー



表示中のマップが全体マップ中のどの位置か表示します。また方向キーの上下左右でマップの表示枠を移動し◎ボタンで決定すれば、戦略画面がその位置に移動します。

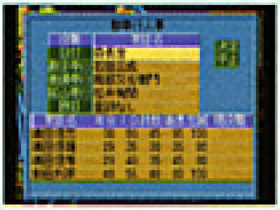
「行政」メニュー



国家人事、国家予算の割ふりなど、内政に関する設定をするときに使用します。好みのメニューを方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。

行政メニュー

●都奉行人事



主に「家臣監査」を行うための「目付」などの設定を行います。なお、人事は首都「安土」上の「陸軍」「海軍」「政務団」に属さない味方家臣が対象となります。選ばれた家臣は名誉に思い忠誠心があがります。逆に解任された場合は忠誠心が下がります。

操作：人事を行う役職を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。次に家臣リストからその役職に就かせる家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

●国主人事

自国拠点の防衛の要となる国主の設定を行います。このメニューを選択すると、人事可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。なお、人事は拠点上の「陸軍」「海軍」「政務団」に属さない味方家臣が対象となります。選ばれた家臣は名誉に思い忠誠心があがります。逆に解任された場合は忠誠心が下がります。

行政メニュー

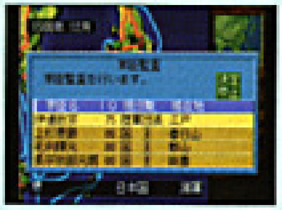


操作：国主にしたい家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

POINT：「陸戦」の数値が高い家臣を任命する方が有利ですが、他国に占領されたときは敵に寝返ってしまいます。

●家臣審査

なんらかの役職に就いている家臣の不正の有無を審査します。このメニューを使えば事前に不正・謀反を知ることができます。「都奉行人事」メニューで目付を設定していないとこのメニューは使用できません。



操作：審査したい家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。審査の結果はしばらくすると戦略画面の右に表示されます。

●刑罰設定

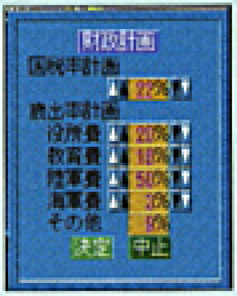
各種犯罪に対する刑罰の設定を行います。

操作：犯罪の種類は「脱税」「殺人」「窃盗」の3種類です。これらそれぞれの犯罪に対し、「投獄」か「死罪」の刑罰を方向キーの左右で選択し◎ボタンで決定してください。設定後は「設定終了」を選択し◎ボタンで決定してください。



POINT：刑罰の内容が、国民の理にかなっていないときは、自国内や自国支配拠点での人口の減少につながります。

行政メニュー



●財政計画

国家予算の国税率計画（歳入の税率）および、歳出率計画（歳出の配分）の設定を行います。

操作：それぞれの数値を方向キーの上下で選択し、◎ボタンで調節します。△▽は1％づつ、▲▼は5％づつの調節ができます。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

■国税率：歳入の税率です。支配拠点のGNPからその設定値分の徴収ができます。設定値が高いと人口を減らし、最悪は一揆が生じます。一揆は人口や産業基盤などの重要な資源を減少させ国力を低下させます。

■役所費：中央政府の人件費です。できるだけ低く設定しますが、0にはできません。

■教育費：自国民の知的水準向上にかける費用です。設定値を高く設定すると、労働生産性1（第一次産業の生産性）、2（第二次産業の生産性）、3（第三次産業の生産性）が向上しGNPも増大します。また技術力が向上し、軍団や艦隊も機械化され少数精鋭の軍をもてるようになります。しかし、拠点の人口に比例して実費がかかるため、人口が増加すると経費が上昇し、国家財政を赤字にしてしまうことがあります。

■陸軍費：陸軍の軍備増強に対する予算です。軍の維持費として消費され、予算が余れば新規の軍を購入するのに使用されます。

■海軍費：海軍の軍備増強に対する予算です。あとは陸軍費と同じです。

■その他：この項目の設定は他の項目の設定に左右されます。資金の備蓄と赤字相殺のための予算です。なお、「陸軍」「海軍」の増強は、自国の保有する資金に応じます。したがって、資金が赤字のときは、軍備増強はいっさいされません。これは自国にかぎらず他国でも同じです。

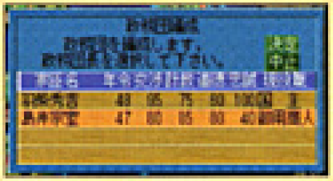
「政務団」メニュー



同盟締結、商館の設置交渉など、政務団に関する命令を実行するときに使用します。好みのメニューを方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。

政務団メニュー

●政務団編成



同盟締結の折衝や商館設置の交渉役となる政務団長の設定を行います。このメニューを選択すると、編成可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。なお、編成は拠点上の「陸軍」「海軍」「政務団」に属さない味方家臣が対象となります。また、このメニューで政務団を編成していないと、「政務団移動」メニューを使って家臣を別の拠点に移動させることができません。

操作： 編成を行う家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

POINT： 「交渉」の数値が高い家臣を任命するほうが有利ですが、国によっては、同盟の締結ができないこともあります。

●政務団解散



編成した政務団を解散します。このメニューを選択すると、解散可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。

操作： 解散を行う家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

政務団メニュー

●政務団移動



編成した政務団を移動します。このメニューを選択すると、移動可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。

操作：移動を行う家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。決定すると、移動可能な拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。決定後に、政務団の移動が始まります。1つの政務団の移動先を決定後、移動可能な政務団がいるかぎり移動元の設定を行いますので、必要のないときは⊗ボタンでキャンセルをしてください。

●同盟



他国との同盟締結の折衝を行います。このメニューを選択すると、同盟の締結折衝が可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。

操作：折衝を行う家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

POINT：同盟の締結は、時期や他国との有効関係に左右されます。また同盟の締結できる拠点は首都にかぎられています。

政務団メニュー

●商館設置

貿易を行う商館の設置交渉を行います。このメニューを選択すると、商館設置交渉が可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。

操作：交渉を行う家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。決定後、その交渉国から設置の条件が提示されます。その条件を承諾するときは、「承諾」メニューを選択し◎ボタンで決定してください。しないときは「拒否」メニューを選択してください。なお、自国拠点と、緑色（貿易拠点）でない拠点には商館を設置することはできません。

POINT：中立関係の国の拠点に商館を設置したとき、敵対関係になることがあります。

●貿易指揮

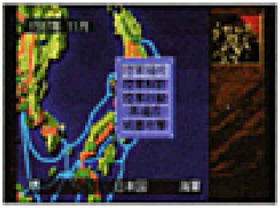


自国が保有する商館の収益率を上げるため、指揮をとります。このメニューを選択すると、貿易指揮が可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。

操作：指揮を行う家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

POINT：商才のある人物に貿易指揮を命じると、商館の利益が上昇します。

「陸軍」メニュー



他国への侵攻や自国の防衛を行うための、陸軍に関する命令を実行するときに使用します。好みのメニューを方向キーの上下で選択し○ボタンで決定してください。

陸軍メニュー

●陸軍編成

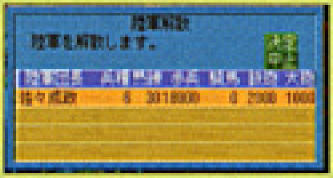


陸軍部隊を編成します。このメニューを選択すると、陸軍団長となることができる家臣が表示されます。

操作：陸軍団長にしたい家臣を方向キーの上下で選択し○ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。決定後、兵種兵数設定画面になります。大将部隊から第六部隊までそれぞれに、兵種と兵数を割り当ててください。▼で兵種を変更でき、△と▽で兵数を調節できます。！マークを使うと現在残っている範囲内でその兵種の最大兵数が割り当てられます。設定が決まったら「登録」を選択し決定してください。なお、大将部隊の兵数が0では登録ができません。また陸軍の編成は首都のみで可能で、編成した陸軍は自国首都に配置されます。

POINT：「陸戦」の数値が高い家臣を任命するほうが有利です。

●陸軍解散



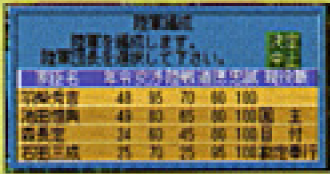
編成した軍隊を解散します。このメニューを選択すると、解散可能な陸軍団長が表示されます。

操作：解散したい陸軍団長を方向キーの上下で選択し○ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

POINT：解散は首都上の陸軍にのみ有効です。

陸軍メニュー

●陸軍移動



編成した陸軍を移動します。このメニューを選択すると、移動可能な陸軍のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。

操作：移動を行う陸軍団長を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。決定すると、移動可能な拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。決定後に、陸軍の移動が始まります。1つの陸軍の移動先を決定後、移動可能な陸軍がいるかぎり、移動元の設定を行いますので、必要のないときは⊗ボタンでキャンセルをしてください。

●再編成



一陸軍部隊の兵力の調整を行います。このメニューを選択すると、再編成可能な軍隊のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。

操作：再編成したい陸軍団長を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。操作は「陸軍編成」メニューと同じですが、再編成の場合、首都以外の拠点では各兵種の残数が0になっていないと登録ができません。

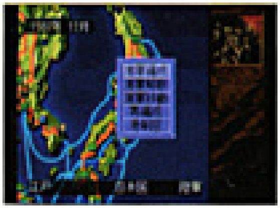
●城塞攻撃

中立国に侵攻するときに使用します。このメニューを選択すると、城塞攻撃が可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。

操作：決定後、戦術画面に移ります。戦闘の結果に関係なく、その拠点を有する国とは敵対関係になります。

POINT：同盟国に対してこのメニューは実行できません。

「海軍」メニュー

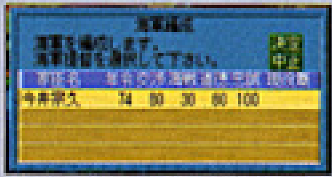


自国・他国の海上封鎖を行うための、海軍に関する命令を実行するときに使用します。好みのメニューを方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。

海軍メニュー

●海軍編成

海軍部隊を編成します。このメニューを選択すると、海軍提督となることができる家臣が表示されます。



操作：海軍提督にしたい家臣を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。決定後、船数設定画面になります。大将部隊から第六部隊までそれぞれに、船数を割り当ててください。△と▽で船数を調節できます。！マークを使うと現在残っている範囲内でその部隊の最大船数が割り当てられます。設定が決まったら「登録」を選択し決定してください。なお、大将部隊の船数が0では登録ができません。また海軍の編成は母港のみで可能で、編成した海軍は自国母港に配置されます。

POINT：「海戦」の数値が高い家臣を任命するほうが有利です。

●海軍解散

編成した軍隊を解散します。このメニューを選択すると、解散可能な海軍提督が表示されます。



操作：解散したい海軍提督を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。

POINT：解散は母港上の海軍にのみ有効です。

海軍メニュー

●海軍移動



　編成した海軍を移動します。このメニューを選択すると、移動可能な海軍のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。
操作：移動を行う海軍提督を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。決定すると、移動可能な拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。決定後に、海軍の移動が始まります。1つの海軍の移動先を決定後、移動可能な海軍がいるかぎり、移動元の設定を行いますので、必要のないときは⊗ボタンでキャンセルをしてください。

●再編成

　一海軍部隊の兵力の調整を行います。このメニューを選択すると、再編成可能な軍隊のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。
操作：再編成したい海軍提督を方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。その決定が正しければ「決定」、間違っていたら「中止」を選択し決定してください。操作は「海軍編成」メニューと同じですが、再編成の場合、母港以外の拠点では船の残数が0になっていないと登録ができません。

●港制圧

　港を制圧するときに使用します。このメニューを選択すると、港制圧が可能な味方家臣のいる拠点が赤く点滅します。この拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。
操作：決定後、中立国と敵対国の海軍に対し、海戦をしかけます。戦闘の結果に関係なく、その拠点を有する国とは敵対関係になります。
POINT：海軍で拠点そのものを攻撃することはできません。

「国情報」メニュー



各国の経済・軍備の状況および、歴史上有名な人物の情報などが表示されます。好みのメニューを方向キーの上下で選択し○ボタンで決定してください。

国情報メニュー

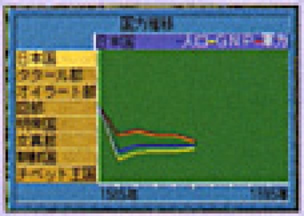
●国力情報



「人口」「GNP」「陸軍力」「海軍力」の4種類を知ることができます。方向キーの左右で各メニューを選択し決定してください。
▽△を選択し○ボタンを押すと画面が上下にスクロールします。
「戻る」メニューを選択するか✕ボタンを押すと戦略画面に戻ります。

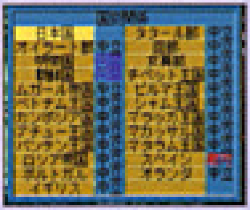
- 人口：その国が支配する全拠点の労働人口の合計です。
- GNP：その国が支配する全拠点のGNPの合計です。
- 陸軍力：常備軍の総数です。
- 海軍力：常備軍の総数です。

●国力推移



各国の「人口」「GNP」「軍力」の推移を折れ線グラフで知ることができます。方向キーの上下で各国を選択し決定してください。
✕ボタンを押すと戦略画面に戻ります。

●国交関係

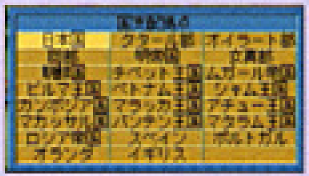


各国の国交関係を知ることができます。方向キーの上下左右で各国を選択し決定してください。✕ボタンを押すと戦略画面に戻ります。

国情報メニュー

●国支配拠点

各国の支配拠点を知ることができます。方向キーの上下左右で各国を選択し決定してください。支配拠点が赤く表示されます。⊗ボタンで前の画面に戻ります。



●家臣情報

自国の家臣の情報を知ることができます。▽△を選択し◎ボタンを押すと画面が上下にスクロールします。「戻る」メニューを選択するか⊗ボタンを押すと戦略画面に戻ります。

POINT：資産が異常に多いときは、私腹を肥やしている可能性があります。



●英雄伝説

歴史上有名な人物の情報を知ることができます。英雄の名前を方向キーの上下で選択し決定してください。表示する年代によって登場人物は変わります。⊗ボタンを押すと戦略画面に戻ります。

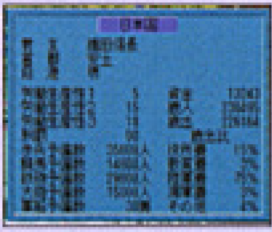
POINT：他の登場人物より強運で実力値以上の力を発揮するときがあります。



●国情報

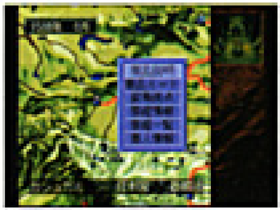
各国の情報を知ることができます。方向キーの上下左右で各国を選択し決定してください。⊗ボタンで前の画面に戻ります。

POINT：労働生産性1～3はそれぞれ第一次産業、第二次産業、第三次産業を示しています。



「貿易情報」メニュー

ゲーム中にあつかう商品の産地・シェア、商品情報などが表示されます。好みのメニューを方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。



貿易情報メニュー

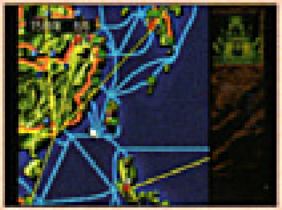
●商品説明

このゲーム内で取引される商品の情報を知ることができます。方向キーの上下左右で各商品を選択し決定してください。⊗ボタンを押すと戦略画面に戻ります。



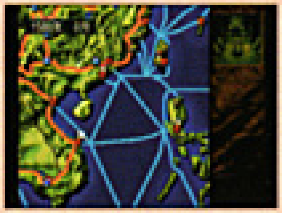
●商品ルート

このゲーム内で取引される商品の通商ルートを知ることができます。方向キーの上下左右で各商品を選択し決定してください。黄色のラインがルートで、赤く点滅する拠点が取扱拠点です。⊗ボタンで前の画面に戻ります。



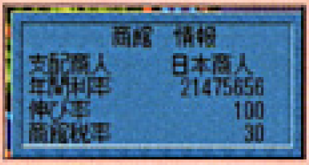
●貿易拠点

このメニューを選択すると、各貿易拠点が赤く点滅します。
操作：情報を知りたい貿易拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。各拠点で扱われる商品の一覧が表示されます。▽△を選択し◎ボタンを押すと画面が上下にスクロールします。「戻る」メニューを選択するか⊗ボタンを押すと前の画面に戻ります。



貿易情報メニュー

●商館情報



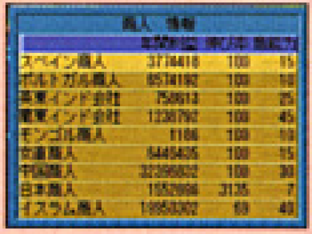
　このメニューを選択すると、商館のある拠点が赤く点滅します。
操作：情報を知りたい拠点をカーソルで選択し◎ボタンで決定してください。各商館の情報が表示されます。⊗ボタンを押すと前の画面に戻ります。

●商館一覧



　商館の情報を知ることができます。▽△を選択し◎ボタンを押すと画面が上下にスクロールします。「戻る」メニューを選択するか⊗ボタンを押すと戦略画面に戻ります。

●商人情報



　商人の情報を知ることができます。各商人を方向キーの上下で選択し決定してください。各商人の活動拠点が赤く点滅します。⊗ボタンを押すと前の画面に戻ります。

「システム」メニュー



　ゲームに関する環境設定や、セーブ・ロードを行うときに使用します。
好みのメニューを方向キーの上下で選択し◎ボタンで決定してください。

システムメニュー



●環境設定

　このゲームに関する各種設定を行います。「ゲーム速度」はゲーム中の速度設定です。「戦闘指揮」「財政計画」に関しては自動化することもできます。設定後は「設定終了」メニューを選択し決定してください。「戻る」メニューを選択すると設定をせずに戦略画面に戻ります。



●ロード

　メモリーカードにセーブデータがあるときは、プレイ中にこのデータを読み込むことができます。この画面で◎ボタンを押すとロードが始まります。



●セーブ

　メモリーカードに現在の進行状況をセーブします。この画面で◎ボタンを押すとセーブが始まります。なお、セーブは1箇所だけです。

●終了

　ゲームを終了し、オープニングに戻ります。

戦術画面の見方

戦術画面の概要

戦術画面になると戦闘開始です。戦闘は部隊に移動命令を出すだけで、リアルタイムかつ自動的に行われます。

操作は方向キーでカーソルを動かして行います。□ボタンを押しながらカーソルを動かせば、カーソル位置は固定されたまま高速スクロールさせることができます。画面下に自軍の情報が、画面上に敵軍の情報が表示されます。戦術マップ内では自軍は赤色、敵軍は青色のキャラクターとして表示されています。次ページのような操作で攻撃をしかけ、状況によっては降伏・退却します。

その軍の攻撃力と防御力
軍全体の軍力を示します。赤色が攻撃力、黄色が防御力です。

敵軍情報
一番左の部隊から大将部隊、第二部隊～第六部隊となっています。



その軍の持つ兵糧
時間と共に減ってゆきます。なくなると戦闘に負けたことになります。持久戦に注意してください。遭遇戦では表示されません。

自軍情報
一番左の部隊から大将部隊、第二部隊～第六部隊となっています。

選択されている部隊
戦術マップ内では自軍は赤色、敵軍は青色です。

各部隊情報の見方

部隊旗



部隊の残兵数
なくなるとその部隊は消滅します。

部隊の兵種
歩兵弓隊、騎馬隊、鉄砲隊、大砲隊の4種の部隊をしめします。

部隊の耐久力
なくなるとその部隊のダメージは大きくなります。残りが少なくなると点滅を始めます。

基本操作

●部隊の移動〜攻撃

まず命令を与えたい自軍部隊をカーソルでダイレクトに選択するか、L1ボタンかR1ボタンで選択します。選択されている部隊は、戦術マップ内では黄色くなり、画面下では青色になっています。部隊を選択したら◎ボタンで決定し、移動させたい場所にカーソルを動かし◎ボタンで決定してください（移動できない所を選択すると警告音が鳴ります）。なお、移動場所ではなく、攻撃をしかけたい敵部隊をカーソルで選択することもできます（L2ボタンかR2ボタンでも選択できます）。敵部隊を選択したら、◎ボタンで決定してください。移動場所や攻撃対象部隊を決定した部隊は、自動的に移動を開始し、敵射程距離内に入れば自動的に飛び道具を発射し、敵と接触すれば白兵戦になります。砲撃された部隊はしばらく移動が止まります。

●戦術メニュー画面の表示

ゲーム中の環境設定と降伏をしたいときに表示するメニューです。戦闘中に⊗ボタンを押すと戦術メニュー画面が表示されます。好みのメニューを選択し決定内容は戦略メニュー画面のものと同じです。

降伏や退却をすると、より一層の被害を受けることになります。

なお、この画面を表示しているときは、時間は止まっています。

SLPS 00874

戦闘の勝敗条件

下記の条件を満たした軍は敗北となります。

- ●大将部隊の全滅、または降伏・退却
- ●兵糧がつきたとき（遭遇戦では兵糧は消費しません）

退却と降伏について

退却または降伏は戦闘中に戦術メニューから行うこともできますが、自軍が不利になると自動的に行われるときもあります。なお、退却は自軍が戦闘をしかけたとき、降伏は敵軍に攻撃をしかけられたときの表現です。

兵種特性

部隊は兵種によってその特性が違います。

●陸戦の兵種特性

移動速度は騎馬隊が一番速く、以下、歩兵弓兵隊＞鉄砲隊＞大砲隊の順に遅くなります。高い位置のほうが有利になります。

砲撃力、射程距離は大砲隊が一番高く、以下、鉄砲隊＞歩兵弓兵隊の順で低くなります。地形の高さにも影響されます。

白兵戦での攻撃力は騎馬隊が一番高く、以下、大砲隊＞鉄砲隊＞歩兵弓兵隊の順に低くなります。

●海戦の兵種特性

移動速度は蒸気船が一番速く、以下、ガレオン船＞鉄ガレオン船＞鉄船＞ジャンク船の順に遅くなります。

射程距離は蒸気船が一番高く、以下、鉄ガレオン船＞ガレオン船＞鉄船＞ジャンク船の順に遅くなります。砲撃間隔は、艦種によって違います。

艦隊同士が接触して戦う場合の攻撃力は蒸気船が一番高く、以下、鉄ガレオン船＞ガレオン船＞鉄船＞ジャンク船の順で弱くなります。

下天Ⅱ基本攻略ヒント

ゲーム序盤に行うべき事

ゲーム開始直後に、以下のことを行うとゲームの進行が円滑になります。

1：陸軍の再編成
最初から編成されている陸軍が非常に貧弱であるため、陸軍部隊を首都の安土まで召集し（陸軍の解散が首都でしかできないため）解散させます。また、羽柴秀吉・伊達正宗・柴田勝家・島津義弘などの陸戦力の高い武将を国主の任を解き、政務団として安土まで召集し、政務団解散後、陸軍編成で陸戦力60以上の武将を戦力の高い順に編成を行います。

2：政務団の編成
御用商人などを中心に交渉能力の高い人材で政務団を編成し、明国と同盟を結び、明国内の貿易拠点に商館設置を行います。

3：税率の設定
財政計画の国税率を20～35％の範囲で国内で一揆の生じない程度で設定します。
役所費は、ゲーム全般を通じ、20％前後固定で問題ありません。
教育費は、ゲーム開始から20～30年は0％でも問題ありません。
陸軍費は、国の歳出が歳入を上回らない範囲で、高い値を設定します。
海軍費は、明国・西欧諸国と敵対していなければ低い値でも問題ありません。

4：ゲーム開始1年間ぐらいは経済基盤を整えるために、戦闘行為を行わずに同盟交渉や商館設置を行うことをおすすめします。

都奉行人事について

基本的に目付は設定しなくても、大きな問題ありません。重要な設定は跡目で、能力値の高い縁者を設定しておいた方が有利です。

SLPS 00874

国主人事について

　戦略上重要な拠点には、陸戦力の高い武将を配置しておけば守備時の戦闘で有利ですが、戦闘で負けた際に、敵側に寝返ったりします。陸軍の要となる武将は、国主に任命しない方が得策です。

家臣審査について

　特にメリットになる事は無いので、実行する必要はありません。

刑罰設定について

　刑は、軽い方が人口増加につながり、商取引も活発になります。

財政計画について

　基本的には前述の通りです。
　教育費は高めの値を設定しないと第２次産業の生産性は向上しません。
　兵力の増強および生産性の向上は、１年を通じ１回しか行われません。また、国の財政が赤字の場合、兵力の増強・増員は行われませんので、その他の%を上げる必要があります。
　細かい事を気にしない場合は、自動設定でも全く問題ありません。

資金について

　陸軍・海軍の増強を行う際、国の資金の状況に応じて増員されます。したがって、資金がマイナス状態では、一切兵員は増員されません。
　資金を増やすためには収入源を増やし、財政計画の、その他を調整する必要があります。まず、同盟国の貿易拠点に商館を設置し、収入源を確保すべきです。
　なお、資金がマイナス状態でも環境設定の財政計画を自動にしておけば、１～２年で兵員が増強できる状態まで回復させられるように調整しています。

国交関係の基本ルール



　他国と同盟を結ぶ場合、政務団を編成し、相手国の首都にて同盟交渉を行います。

　同盟を組むに際し、同盟に応じない国があります。この国と同盟を組むためには、その国と敵対する国が生じた際に、その敵対国と日本が敵対する事を条件に同盟を結ぶ事ができます。

　なお、オランダ・イギリス・スペイン・ポルトガルに対しては、日本側から同盟を結ぶ事はできません。

同盟を組む事により、下記のようなメリットが生じます。
1：同盟国の貿易拠点に商館を設置する事ができます。
2：拠点上に陸軍が駐留した際、兵糧が補給されます。

また、同盟を組んでいない国とは、下記のような問題が生じます。
1：陸軍が拠点を通過しただけで戦闘が生じ、一方的に敵対関係となる国があります。
2：商館を設置後、一方的に没収され敵対関係になってしまう国があります。
各拠点には、商館は一軒しか存在できません。したがって他国が商館の設立を求めてきた際は、自国の商館を放棄する事になるので、収入が減少してしまいます。

陸軍の必要性

　敵国および、中立国を制圧するのに必要です。負けた拠点は自国の支配におかれます。

　戦術画面上の各部隊ごとの耐久力を示すグラフは、初期値が兵数と同値で、値が高い程攻撃を受けた際に受けるダメージ（兵の減少数）が減ります。

　また、画面上部と下部にある縦のグラフ（軍全体の攻撃力と防御力を示すもの）は戦闘をこなすごとに上昇して行きます。

海軍の必要性

基本的には、敵対国の母港・主要港を制圧し、敵対国の経済を弱体化させる以外にはできる事がありません。

ただし、明国・西欧諸国を敵にまわした場合、まず敵国の海軍を消耗させないと、国家予算の割当てで陸軍が優先的に増強されるため、陸地での戦闘が非常に不利になってゆきます。

第二次産業の生産性が40・80を越えた際に、船がレベルアップし、移動力・攻撃力などが向上します。

なお、船はレベルが上がる度に生産コストが高くなる為、大量生産ができなくなります。

戦闘指揮について

指揮を行わない場合は、戦術画面には移りませんが、必ず一定数消費（兵数が減少）されますので、こちらの兵数が多い程被害が大きくなり、持久戦には向いていません。

戦闘の指揮を行う場合、攻勢時は敵の隊長を集中的に攻撃し、防戦時は敵の大将部隊以外を全滅させる方が無難な戦法のようです。



民力

●人口

労働可能な人口です。拠点の人口は拠点内の自然増減と拠点外からの移住者で決まります。職が多いと外部からの移住者が増えますが、逆に職が少なくなったり、税金が高かったり、刑罰が理不尽だと拠点から流出します。

●産業基盤

■農業基盤

農業基盤とは、耕作可能な土地や灌漑設備の状態です。農業基盤が大きいほど、第一次生産物のＧＮＰが増え、多くの人々に職を与え、結果として失業率を減らすことになります。

■工業基盤

工業基盤とは工業の環境設備の状態です。工業基盤が大きいほど第二次産業のＧＮＰが増え、多くの人々に職を与え、結果として失業率を減らすことになります。

■商業基盤

商業基盤とは商業の環境設備の状態です。商業基盤が大きいほど第三次産業のＧＮＰが増え、多くの人々に職を与え、結果として失業率を減らすことになります。

●労働生産性

国民一人当たりの生産性を示します。値が高いほどＧＮＰが大きくなります。労働生産性１は第一次産業、労働生産性２は第二次産業、労働生産性３は第三次産業の生産性を意味します。特に労働生産性２は工業の生産性すなわち技術力を意味し、ハイテク兵器・軍船を生み出すもとになります。国の教育歳出比率と君主のＩＱと普請能力が高いほど値は大きくなります。この値は国の全支配拠点に影響する重要な要素です。

●GNP

国のGNPは国の全支配拠点のGNPの総和です。拠点のGNPは第一次産業GNPと第二次産業GNPと第三次産業GNPの和です。各産業別のGNPはその国の労働生産性と産業基盤と刑罰システムの影響を受けます。

●貿易

■概略

拠点には、ローカル市場（拠点内市場）と貿易市場（他拠点との貿易市場）があります。ローカル市場はすべての拠点に存在しますが、貿易市場を持つ拠点は一部です。貿易市場を持つ拠点間ではさまざまな商品が取引されています。商品価格は、その年の生産性、需要量、商品固有の付加価値、貿易路の状態により常に変動します。また原産地より遠方の拠点ほど価格は高くなります。有利な商品レートを押えることはその国に膨大な富をもたらします。

貿易による利益は次のように配分されます。A拠点とB拠点の間に取引された利益は両拠点の商館に半分づつ落とされます。この利益のうち商館税（拠点ごとに異なる）分が地方税として拠点に納められ、残りが商館の所有商人が取ります。

●失業率

拠点において産業基盤（農業・工業・商業）が大きいほど労働者を吸収することができます。したがって労働人口に比べ産業基盤の小さい拠点は失業率が高くなります。しかし、その状態が長く続くと労働者は職を求めて拠点を出ていき、結果として人口が減ることになります。

●物価上昇率

商品の需要と供給の関係で決まります。需要量＝供給量ならば物価上昇率はゼロです。

需要量＞供給量の場合は物価が上昇に転じます。物価上昇率があまり高いと生活が困難になり、最悪の場合、一揆が起こります。

国家

●地方財政

■歳入

拠点の歳入はその拠点のＧＮＰに地方税を掛けた分です。また拠点に商館があると商館の利益の商館税率分が加算されます。

■歳出

拠点の歳出は役所費（主に守備隊維持費）と農業・工業・商業に対する維持費および新規開発費です。それぞれの投資比率は拠点情報で確認することができます。各分野の歳出費用が少なすぎると新規に開発するどころか現状維持もできなくなりその結果、各産業基盤が減少します。

■資金

拠点の資金は毎年歳入から歳出を差し引いた分を加算した積み重ね額です。歳出が歳入を越えると赤字になります。赤字が大きくなると物価が上昇したり、産業基盤（農業・工業・商業）が減少したり、人口を減少させたりします。最悪の場合、一揆が発生します。一揆は人口、産業基盤などに更に悪影響を与え拠点の民力を低下させます。しかし、投資をけちって黒字をあまりため込むと横領が発生する確率が高くなります。歳入＞歳出にもかかわらず資金がそれほど増えないときが要注意です。家臣監査で不正を見つけられる場合もあります。

●国家財政

■歳入

国の歳入は、国の全支配拠点のＧＮＰの総和に国税率を掛けた分です。また、国が特定の商人を支配している場合、商人税も入ります。国ができるだけ多くの商館を設立すれば、商人の利益が上がり結果として国家財政が潤うことになります。さらに金銀銅などを産する拠点をもつ国は、原産地から一括して譲り受け独占販売できます。その売り上げはすべて国家財政に入ります。

■歳出

国の歳出は役所費（主に官僚の人件費）と教育費、それに陸軍、海軍の維持費および増員費です。それぞれ、国の歳出比率で指定できます。

教育費は削りがちになりますが、実は極めて重要な要素です。教育費をあげると、その国の労働生産性があがり、結果としてＧＮＰと技術力を上昇させることになります。

技術力は労働生産性２（第二次産業の労働生産性）で表されます。技術力が高いと陸軍は大砲、鉄砲などのハイテク装備の兵が集まりやすくなり、海軍は高性能の軍船が建造されるようになります。ただし、同じ教育比率を設定していても人口が多いほど実費がかさみ、知らないうちに赤字財政になる可能性があり、それゆえ最も把握しにくい歳出と言えます。赤字があまり続くようでしたら教育比率をゼロにしてください。赤字を誘発する唯一の歳出だからです。

■資金

国の歳入から歳出を引いた物の積み重ねです。赤字がひどくなると地方財政と同じ結果を産みます。

合戦

●合戦

■合戦対象

陸軍、海軍、城塞が合戦可能な対象です。

■合戦勃発条件

合戦の勃発原因は若干複雑ですが、おおむねつぎのようなことは言えます。同盟関係の対象（軍団・拠点城塞）同士はめったに合戦状態にはなりません。逆に敵対関係の対象同士は遭遇すれば必ず合戦になります。しかし、中立関係の対象が遭遇した場合話しは少し複雑です。まず拠点制圧の指令をもった軍団は、中立国軍団と遭遇しても合戦にはなりませんが、目的拠点城塞は中立国でも攻撃を仕掛けます。また港制圧の指令をもった海軍は中立国軍と遭遇しても合戦にはなりませんが、目的拠点に進入する海軍は中立国軍でも攻撃します。すなわち軍団のもつ指令により行動が異なるということです。敵軍のもつ指令内容を軍団情報で知ることはできません。

■合戦方法

合戦を自分で指揮するかコンピューターに任せるかを選択できます。自分で指揮する場合は戦術画面に移り、部隊ごとに作戦命令を出します。戦術画面はリアルタイム性が非常に高いため、すみやかに行動して下さい。敵はこちらの都合に関係なく作戦行動を起こします。しかし、じっくり楽しみたいときには戦略メニュー内の「システム」メニューを使い、速度を落としてください。もしスピードが速すぎると感じたときは戦術メニューを表示して合戦を一時ストップさせることをおすすめします。（メニュー表示中は戦闘指示は行えません。）

海戦能力のない陸軍同士が海上で遭遇した場合、陸軍と海軍が海上で遭遇した場合、または極端な戦力差がある場合などは戦術画面に移らず戦略画面内で合戦が終了してしまいます。

●合戦種類

■攻城戦

陸軍と城塞との合戦です。陸軍が勝利するとその拠点の支配権は陸軍側に移ります。その拠点が首都の場合その国は遷都します。遷都する自国拠点がなくなると、その国は日本国と同盟を結ぶことになります。陸軍側が負けるとその拠点から退却することになります。多くの場合、軍団を補充するため首都に帰国します。自軍は敗北拠点から一番近い自国支配拠点に移動して、プレイヤーの指示を待ちます。

■野戦

陸軍同士が拠点または陸路で遭遇したときに起こります。敗北側軍団は攻城戦と同じ行動をとります。勝利側軍団は現在の作戦を続行します。

■海戦

海上で海軍同士が遭遇した場合と、海軍と陸軍が遭遇した場合に発生します。前者の場合、艦隊戦になりますが、後者の場合は悲惨です。陸軍が海上にいる場合輸送船団と同じなので海軍の一方的勝利になります。陸軍が海を移動するとき敵海軍に遭遇しないようにしてください。

●兵数

いったん編成した陸軍の兵数が減る場合は次のとおりです。

1. 兵糧が尽きた場合
2. 合戦に遭遇した場合
3. 疫病が流行している拠点にいた場合

いったん編成した海軍の艦船数が減る場合は次のとおりです。

1. 合戦に遭遇した場合
2. 台風に遭遇した場合

陸軍は自国支配拠点で滞在するだけで歩兵だけが若干増えます。また本格的に編成する場合、陸軍は首都、海軍は母港で行います。敵側は首都または母港に入ると必ず在庫分補充します。君主軍は最優先で迅速に補充します。自軍はプレイヤーが指示しない限り補充しません。

●兵糧

陸軍が保有する兵糧は軍画面で月数で表示されます。もし兵糧がゼロになった場合、兵士達が逃亡し、兵数が少しづつ減っていきます。そして兵数がゼロになったとき軍は消滅してしまいます。なお海軍と政務団は兵糧は関係ありません。

すべての陸軍は1月に1回、1月分の兵糧を消耗します。

すべての陸軍は1月に1回、兵糧が補充される場合があります。それは陸軍の所在地によります。

1.自国の首都または母港にいる場合　：+6月分
2.自国の支配拠点にいる場合　：+3月分
3.自国の商館がある場合　：+2月分
4.同盟国の支配拠点にいる場合　：+1月分
5.その他の拠点およびルート上にいる場合：補充なし

上記の条件が重複する場合は最も良い条件で補充されます。



世界の英雄たち（せかいのえいゆう）

万暦帝（ばんれきてい）



李成梁（りせいりょう）



熊廷弼（ゆうていひつ）



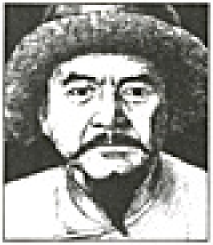
袁崇煥（えんすうかん）



呉三桂（ごさんけい）



毛文竜（もうぶんりゅう）



洪承疇（こうしょうちゅう）



鄭成功（ていせいこう）



李自成（りじせい）



ヌルハチ



康熙帝（こうきてい）



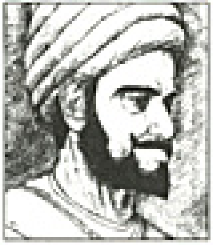
ドルゴン



アダムシャール



シヴァージー



リンダン・ハン



ガルダン



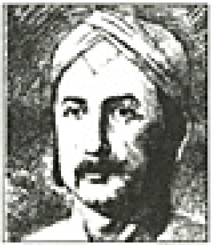
山田長政（やまだながまさ）



ハッサン・ウディン



スルタン・アゲン



クーン



徳川家康（とくがわいえやす）



ウィリアム・アダムズ



今井宗久（いまいそうきゅう）



耶律楚材（やりつそざい）



●参考文献：「ビジュアル版・世界の歴史」第11巻〜14巻（講談社）/「東インド会社」浅田實（講談社）/「スパイスの歴史」山田憲太郎（法政大学出版局）/「世界と日本の歴史」第6巻（大月書店）/「世界史地図」（吉川弘文館）/「同時代史的　図解世界史」（帝国書院）/「東南アジア」河部利夫（河出書房新社）/「世界の歴史」第14巻　三田村泰助（河出書房新社）/「世界の歴史」第19巻　岩村忍（河出書房新社）/「心理学の基礎」真辺春蔵（朝倉書店）/「新版　経済学」千種義人（同文館）/「週刊朝日百科　世界の歴史」（朝日新聞社）/「歴史街道」（PHP研究所）

SLPS 00874